

FIGHTING

ART OF

ART OF FIGHTING



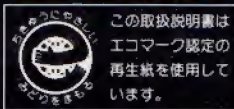
Anybody knows nothing about this power.
There was a Dragon. There was a Tiger. They were the strongest in the world!

りゅうこのけん

©SNK 1992
REPROGRAMMED GAME
©SEGA 1993

ART OF FIGHTING

EmuMovies



株式会社 セガ・エンタープライゼス

取扱説明書

SEGA

このたびはメガドライブカートリッジ『^{りゅう こ けん}龍虎の拳』をお買い上げいただき誠にありがとうございました。

ゲームを始める前に
この取扱説明書をお読みいただきますと
より楽しく遊ぶことができます。

ART OF FIGHTING

CONTENTS

- 4 ● ストーリー
- 6 ● コントロールパッドについて
- 8 ● ゲームスタート
- 9 ● 各モードについて
- 12 ● 試合画面の見方
- 13 ● 対戦者心得
- 14 ● 気力と挑発について
- 15 ● ボーナusstage
- 16 ● 操作方法
- 20 ● キャラクター&必殺技紹介
- 32 ● 必殺技早見表
- 34 ● 使用上のご注意

ひとり ひとり ひとり
む て き りゅう
一人の無敵の龍がいた。
ひとり さいきょう どりゅう
一人の最強の虎がいた。
い か ふた り せ か い さいきょう
怒りが二人を世界最強の
“闘神”へと変える……。



ストーリー

アメリカのとある田舎町。

さて人々を引きつけるものもない小さな街であったが、最近若者たちが異常なほどこの地を訪れるようになった。

若者を引きつけるもの……それはいつからか昼夜行われるようになったストリートファイトであった。

彼らは何のために闘うのか？

そんな疑問を挟む余地もなく、若者たちは血で血を洗う闘いを繰り返していた。

そんな若者たちの中に、龍流流空手伝承者リョウ・サカザキの愛があった。

彼は幼くして母を亡くし、さらに父も行方知れずとなったため、妹ユリとの二人暮らしであった。

心傷しきリョウは、日々の生活とユリをハイスクールに通わせるために、毎夜ストリートファイトに参じる毎日を送っていた。

そんなある夜、いつものように闘うリョウの元に一人の男が現れた。

その男の名は、ロバート・ガルシア。

彼はリョウの親友であり、リョウの父から龍流流空手の修行をともに受けた男である。

数年ぶりに出会ったロバートがリョウに告げたのは、妹ユリが何者かに連れ去られたということであった。

ロバートがリョウの家を訪ねたとき、寂に闘われたユリが家で連れ去られようとしており、慌てて坂を違ったものの町の外れで見事に捕らわれてしまったというのだ。

ユリの行方を知る手掛りは、妹の車がサウス・タウンのナンバープレートをつけていたということだけであった。

ART OF FIGHTING



サウス・タウン——。

表向きは、ビジネスを中心とした活気溢れる大都市。

しかし、その裏では人々の欲望と憎悪が渦巻く、もうひとつの顔を持った街でもあった。

連れ去られたユリを救うため、危険な街サウス・タウンへと向かうリョウとロバート。

無敵の龍と最強の虎を、闘いという運命が待ち受ける！

コントロールパッドについて

「龍虎の拳」ではゲーム中のボタンの操作設定が、コントロールパッドの種類によって異なります。

2Pモードをプレイする場合は、本体のコントロール端子2にもコントロールパッドを接続してください。

ファイティングパッド6B(6Bパッド)

XYZボタン 挑発

スタートボタン ポーズ・ポーズ解除



方向ボタン

プレイヤー移動・ジャンプ・ガード・しゃがみ

Aボタン バンチ

Bボタン キック

Cボタン

強キック・強バンチ・投げ技

ART OF FIGHTING

★各コントロールパッドのABCボタンおよびXYZボタンの操作設定は、オプション(▶11ページ)で変更することができます。

3ボタンのコントロールパッド(3Bパッド)

スタートボタン ポーズ・ポーズ解除

方向ボタン

プレイヤー移動・ジャンプ・ガード・しゃがみ

Cボタン 挑発

Bボタン キック・強キック

Aボタン バンチ・強バンチ・投げ技



ゲームスタート

タイトル画面



オープニングが終わるか、オープニング中にスタートボタンを押すと、タイトル画面になります。

ここでスタートボタンを押せばモード選択画面が表示されます。

モード選択画面



ゲームスタート前に、この画面でモードの選択を行います。

方向ボタン↑↓でモードを選択してスタートボタンで決定してください。

1PLAYER ……プレイヤー vs コンピューターの、ゲームストーリーにそった1Pモードです。

2PLAYERS ……1P vs 2Pの、プレイヤー同士のフリー対戦を楽しむ2Pモードです。

OPTIONS ……オプションでゲーム中の設定の変更や、音楽などを聞いたりすることができます。

STAGE SELECT …「2PLAYERS」モードの対戦ステージを選択することができます。

各モードについて

1 PLAYER

ゲームストーリーにそった1Pモードです。

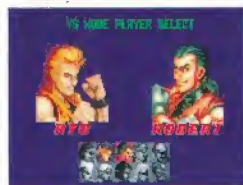
プレイヤーはリュウがロバートとなり、コンピューターの操作するキャラたちと対戦し、ユリの救出を目指します。

コンティニューの回数制限はありません。



プレイヤー選択

リュウかロバートのどちらかを方向ボタン←→で選択し、ABCボタンのいずれかで決定してください。



2P途中参加について

試合の途中で2Pパッドのスタートボタンを押すと、「2PLAYERS」のプレイヤー選択画面になり、2Pモードが強制的に始まります。



コンティニューについて

試合に負けるとコンティニュー画面になります。

カウントが0になる前にスタートボタンを押し、再びプレイヤー選択をしてください。負けた試合のラウンド1からプレイを再開することができます。

2PLAYERS

プレイヤー同士が対戦できる2Pモードです。

1Pと2Pが、ゲーム中に登場する10人のキャラの中から、好みのキャラを選択して対戦を行います。

各キャラの体力と気力は、すべて同じになっています。



プレイヤー選択

1Pと2Pそれぞれが、10人のキャラの中から1人を方向ボタンで選択し、ABCボタンのいずれかで決定してください。



超必殺技も使用可能

体力と気力は、1Pモードより多めに設定されています。

また、必殺技のみでなく超必殺技を使うこともできます。



挑戦者求む!!

試合終了後、この画面でカウントが0になる前に、負けたプレイヤーがスタートボタンを押せば、プレイヤー選択画面に戻ります。

挑戦者がおらず、カウントが0になってしまうとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

OPTIONS



オプション画面では、方向ボタン↑↓で項目の選択、←→でゲーム中の設定を変更できます。

スタートボタンが「EXIT」でタイトル画面に戻ります。

CONTROLLER …パッドのボタン設定を、6日パッドは4タイプ、3日パッドは3タイプの中から選択できます。
CONTROLLER-1が1P、**CONTROLLER-2**が2Pです。

LEVEL ……1Pモードの難易度を選択します。**VERY EASY/EASY/NORMAL/HARD**の順で難しくなります。

TIME ……1ラウンドの試合時間を、15/30/45/60/90/∞の中から選択できます。

ROUND ……1試合のラウンド数を選択します。01は一本勝負、03は2本先取、05は3本先取で決着です。

MUSIC ……**MUSIC**はゲーム中の音楽を、**EFFECT**は効果音を聞くことができます。方向ボタン←→で選曲、Aボタンで演奏、Bボタンでストップです。

STAGE SELECT

2Pモードの対戦ステージを選択することができます。方向ボタン←→で対戦ステージを選択し、2Pモードを開始してください。

試合画面の見方



- ① **試合制限時間**……1ラウンドの制限時間。
カウントが0になるとタイムアウトです。
- ② **ハイスコア**……これまでの最高得点です。
2Pモードでは表示されません。
- ③ **スコア**……1Pの現在の得点です。
2Pモードでは勝ち抜き数を表示します。
- ④ **体力ゲージ**……プレイヤーの残りの体力です。
ダメージを受けると減っていきます。
- ⑤ **気力ゲージ**……プレイヤーの残りの気力です。
必殺技を使用すると減っていきます。
- ⑥ **勝利マーク**……ラウンドに勝つと表示されていきます。
- ⑦ **プレイヤー**……左側が1Pのキャラで、右側は1P時がコンピューター、2P時が2Pのキャラです。

対戦者心得

- 一、試合は1対1の3ラウンドで行い、2ラウンド先取した者が試合の勝者となる。
- 一、対戦者のどちらかの体力がなくなり、立ち上がることが不可能となった時点でラウンド終了。
立っている者がそのラウンドの勝者となる。
- 一、1ラウンドの制限時間60カウントが経過した時点でラウンド終了。
体力を多く残している者がそのラウンドの勝者となる。
- 一、相打ちによるダブルノックアウトや残り体力による判定が不可能な場合、「DRAW GAME」となり、そのラウンドは引き分けとなる。
- 一、引き分けによって3ラウンド終了時に試合の勝者が決しない場合、「EXTRA ROUND」と呼ばれる第4ラウンドで試合の勝者を決するものとする。
- 一、4ラウンド終了時点で試合の勝者が決しない場合、判定により勝者が決められる。
- 一、体力および気力はラウンド終了時にはすべて回復し、次なるラウンドには双方ベストな状態で挑むものとする。
対戦者は各ラウンドごとに全力を尽して闘うべし。

注、ラウンド数および制限時間は「OPTIONS」において変更することが可能である。

きりよく ちょうはつ 気力と挑発について

きりよく 気力とは



各キャラが必殺技を使うためには一定量の“気力”が必要です。気力が充分でないと、必殺技の威力が落ち、試合展開が不利になるなどの状況に陥ったりします。

きりよくかいふく 気力回復

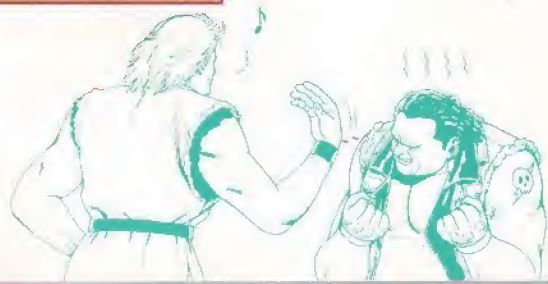


試合中、ABCボタンのいずれかを押し続ければ、気力を回復することができます。気力回復中は、完全に無防備状態になるので注意が必要です。

ちょうはつ 挑発



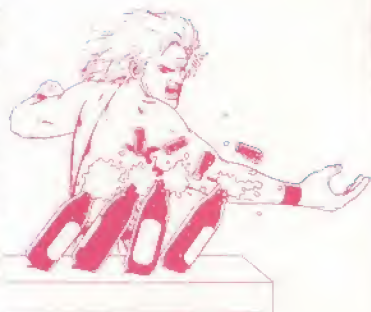
対戦相手の気力を“挑発”によって減らすことができます。挑発中も無防備になりますが、対戦相手が挑発中ならば、こちら側の攻撃のチャンスとなります。



ボーナスステージ

1Pモードを勝ち進んでいくと、ボーナスステージをプレイすることが出来ます。

3種類のボーナスゲームから、方向ボタン◀▶でひとつを選択し、Aボタンを押して決定してください。各ゲームの操作は、画面の指示に従ってください。



びんびんきり ビール瓶切り

5本のビール瓶のクビをすべて切り飛ばせれば、気力ゲージが一定量アップします。瓶を1本でも倒すと失敗です。



ひょうちゅうわ 氷柱割り

4本の氷柱を一撃ですべて叩き割れば、体力ゲージが一定量アップします。氷柱を1本でも残すと失敗です。



ちようひつせつわざでんじゆ 超必殺技伝授

画面で指示された必殺技を、制限時間内に決められた回数だけ繰り返すことができれば、強力な超必殺技が伝授されます。

コントロールパッドの操作設定は、ゲームスタート時の設定である「TYPE-A」として説明しています。表の「6B」がファイティングパッド6B、「3B」が3ボタンのコントロールパッドを使用した場合です。

また「+」は2つのボタンを同時に押す、という意味です。

★方向ボタンの操作はプレイヤーが右向きの場合です。左向きの場合は左右の操作がすべて逆になります。



ジャンプ

6B	↑で真上ジャンプ
3B	↖か↗で斜めジャンプ



前進・後退

6B	→で前進
3B	←で後退



ダッシュ前進・ダッシュ後退

6B	⇒⇒でダッシュ前進
3B	⇐⇐でダッシュ後退



しゃがみ

6B	↓でしゃがむ
3B	



ガード・しゃがみガード

6B	←で攻撃をガード
3B	↙で下段攻撃をガード



挑発

6B	XYZのいずれか
3B	C



気力回復

6B	ABCのいずれかを押し続ける
3B	



パンチ

6 B	A
3 B	Aを短く押す



キック

6 B	B
3 B	Bを短く押す



強パンチ

6 B	Aを押してからC
3 B	Aを長く押す



強キック

6 B	Bを押してからC
3 B	Bを長く押す



ローキック

6 B	Aを押しながらB
3 B	A+B



投げ技

6 B	⇨か⇩+C
3 B	⇨か⇩+Aを長く押す



さんかくと 三角飛び

6 B	画面端で↑+XかYかZ
3 B	画面端で↑+C



ポーズ・ポーズ解除

6 B	対戦中に
3 B	スタートボタン

キャラクター&必殺技紹介

ひょうまつわざしやうかい

リョウ・サカザキ

むてき げんげん
無敵の極限流ドラゴン



10歳のとき事故で母を亡くし、父も行方知れずとなったため、妹ユリと2人きりで暮らしている。

彼の格闘技は、極限流空手の師範であった父タクマ・サカザキに幼い頃からたたき込まれたものである。

ストリートファイトに身を投じた現在は、名の知れたストリートファイターとして、毎夜生活と妹ユリのために闘い続ける心優しい“龍”である。

ART OF FIGHTING

必殺技

虎煌拳



6B ↓↓↓+AかC

3B ↓↓↓+A

飛燕疾風脚



6B ←に溜めて→+BかC

3B ←に溜めて→+B

新烈拳



6B ←←→→+AかC

3B ←←→→+A

ビルトアッパー



6B →→+AかC

3B →→+A

ロバート・ガルシア

ほこ ぶか
誇り高き
ヤングタイガー



一代にして莫大な財を築き上げた実業家の後継者として生まれる。だが、ロバートはその身分に反発し、自らの手で成功を勝ち取ろうと家を飛び出した。

そして、地位や名譽に支配されない格闘技を学ぶため、父の友人タクマ・サカサギの道場に弟子入りし、リョウとともに修行に明け暮れ、その数ヶ月後には単身武者修行へと旅立っていった。

必殺技

龍撃拳



6 B ↓↓↓+AかC

3 B ↓↓↓+A

飛燕疾風脚



6 B ←に溜めて→+BかC

3 B ←に溜めて→+B

幻影脚



6 B ←←←+AかC

3 B ←←←+A

ビルトアップー



6 B →↓↓+AかC

3 B →↓↓+A

とうどう じいろうはく
藤堂 竜白
 にほんこぶじゆつ だんししゆ
 日本古武術の伝承者



日本古武術を世界に広めるべく、正式伝承者として海外へと渡った。

現在は、古武術に新たな技を取り入れ、無敵の格闘技へと飛躍させるため、ストリートファイトに身を投じ武者修行中。そして、さらなる強者を求めてサウス・タウンへ……。

必殺技

の
重ね当て



6 B	↓↘↗+AかC
3 B	↓↘↗+A

ジャック・ターナー

くまごろ
 熊殺しのマッスル・デビル



怪力とタフな肉体を持ち、不良グループ「ブラック・キャット」を束ねる。12歳の時、サーカスの熊を見よう見まねのプロレス技で気絶させたこともある。

現在は、サウス・タウンの影の実力者 Mr. BIG の傘下にあるが、その権力を我がものにしようとして狙っている。

必殺技

超ドロップキック



6 B	⇨に溜めて⇨+BかC
3 B	⇨に溜めて⇨+B

極ナックルパート



6 B	↓↘↗+AかC
3 B	↓↘↗+A

スライディングキック



6 B	↓↘↗+BかC
3 B	↓↘↗+B

リー・パイロン

伝説のアクロバット・クロウ



タクマ・サカザキと拳を交えた伝説の拳法家リー・ガウスクの弟子であり、首段は漢方医を営むかたわら、中国拳法の鍛錬に日々を費やしている。

彼の奇妙な面は、ストリートファイトの最中に受けた醜い傷を隠すためのものといわれている。

必殺技



鉄の爪

6B ↓↓↓+AかBかC

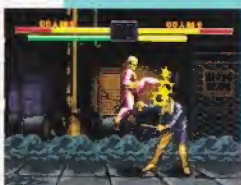
3B ↓↓↓+AかB



百烈拳

6B ←←←+AかC

3B ←←←+A



百烈旋風脚

6B ♠に溜めて→+BかC

3B ♠に溜めて→+B

キング

華麗なる
ムエタイ・マジック



過去を知る者は誰もいない、謎の多い人物。

その甘いルックスからは想像しえない、切れ味抜群のキックはムエタイ・チャンピオン直伝のものらしい。

現在は、ジャックと同様に Mr.BIG の傘下におり、彼の経営するレストランの用心棒をしている。

必殺技



ベノム・ストライク

6B ↓↓↓+BかC

3B ↓↓↓+B



烈風脚

6B ↓↓←+BかC

3B ↓↓←+B



飛び2段階

6B ♠に溜めて→+BかC

3B ♠に溜めて→+B

ミッキー・ロジャース

悲劇の
ダークサイド・
チャンプ



貧乏を嫌い、ボクサーを志したものの悪徳ジムに騙され挫折する。以後、身を持ち崩しストリートファイトの白々を送るが、日の当たる場所に出るチャンスが訪れ、アマチュア・ボクシングのチャンピオンにまでなる。だが、プロ転向の直前に傷害事件を起こし、再び裏の世界へと落ちていった悲運の男である。

必殺技

バーニングアッパー

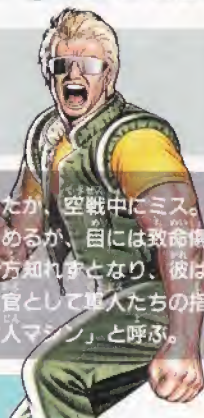
6 B	↓↘↗+AかC
3 B	↓↘↗+A

ローリングアッパー

6 B	↓↘↗+BかC
3 B	↓↘↗+B

ジョン・クローリー

死を呼ぶマッド・ネイビー



海軍一の濃腕パイロットであったが、空戦中にミス。親友の助けにより一命はとりとめるが、自には致命傷を負う。その後、親友は退役し行方知れずとなり、彼はマーシャル・アーツを教える鬼教官として軍人たちの指導にあたる。軍人たちは彼を「殺人マシン」と呼ぶ。

必殺技

メガ・スマッシュ

6 B	↓↘↗+AかC
3 B	↓↘↗+A

オーバードライブキック

6 B	↓↘↗+BかC
3 B	↓↘↗+B

フライングアタック

6 B	↓↘↗+AかC
3 B	↓↘↗+A

ミスター・ビッグ

サウス・タウンの影の実力者



その資金力と暴力によって、裏の世界からサウス・タウンを支配する実力者。その経歴のすべては謎に包まれている。

彼が得意とする格闘術は、ジャック・ターナーやキングほどの実力者たちを屈伏させるほどの力を持つ。

必殺技



グランドブラスター

6 B ↓↓↓+AかC

3 B ↓↓↓+A



ローリングスピア

6 B ←に溜めて⇒+BかC

3 B ←に溜めて⇒+B



クロスダイビング

6 B ↓↓↓↓+AかC

3 B ↓↓↓↓+A

カラテ

不敗の格闘家



天狗の面にその素顔を露した正体不明の格闘家。サウス・タウン港の近くに極限流の空手道場を構え、過去の試合では一度たりとも敗れたことがない。極限流空手の奥義ともいえる、超必殺技「霸王翔鳳拳」をも使いこなす達人である。

必殺技



虎煌拳

6 B ↓↓↓+AかC

3 B ↓↓↓+A



飛燕疾風脚

6 B ☆に溜めて⇒+BかC

3 B ☆に溜めて⇒+B



慥烈拳

6 B ←←←←+AかC

3 B ←←←←+A

ひっさつわざ 必殺技	6 B	3 B
こ けうけん 虎煌拳	↓★→+AかC	↓★→+A
ひ せんしつぷうきょく 飛燕疾風脚	★→+BかC	★→+B
げんれつけん 断烈拳	←←←+AかC	←←←+A
ビルトアップパー	→↓★+AかC	→↓★+A
りゅうげきけん 龍撃拳	↓★→+AかC	↓★→+A
げんえいキョク 幻影脚	←←←+AかC	←←←+A
かさあ 重ね当て	↓★→+AかC	↓★→+A
ちゆう 超ドロップキック	★→+BかC	★→+B
ごく 極ナックルバート	↓★→+AかC	↓★→+A
スライディングキック	↓★←+BかC	↓★←+B
てつ づめ 鉄の爪	↓★→+AかBかC	↓★→+AかB
ひゃくれつけん 百烈拳	←←←+AかC	←←←+A

★赤い矢印は「溜め」です。

ひっさつわざ 必殺技	6 B	3 B
ひゃくれつせん せんりゅうきョク 百烈旋風脚	★→+BかC	★→+B
ベノム・ストライク	↓★→+BかC	↓★→+B
れんぷうキョク 烈風脚	↓★←+BかC	↓★←+B
と だんげ 飛び2段蹴り	★→+BかC	★→+B
バーニングアップパー	↓★→+AかC	↓★→+A
ローリングアップパー	↓★→+BかC	↓★→+B
メガ・スマッシュ	↓★→+AかC	↓★→+A
オーバードライブキック	↓★→+BかC	↓★→+B
フライングアタック	↓★←+AかC	↓★←+A
グランドブラスター	↓★→+AかC	↓★→+A
ローリングスピア	★→+BかC	★→+B
クロスダイビング	↓★←+AかC	↓★←+A

★赤い矢印は「溜め」です。

使用上のご注意

●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。



ON OFF

●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。



●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。



●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対しないでください。



●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿度の多いところを避けてください。



●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

健康上のご注意

ごまめに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていると、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。接続しないてください。

セガ ジョイジョイ テレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせいたします。

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
福岡 082-292-8181
092-521-8181



※電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝日）
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

☆☆☆☆☆ 修理について ☆☆☆☆☆

修理を依頼されるときは、下記または各支店までお申しつけください。

佐倉事業所 HE補修管理課

〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 ☎043(498)2610（直通）

FOR SALE AND USE ONLY IN ASIA

Patents: U.S. Nos. 4,442,466/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244;
Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302;
Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

禁無断転載